

# Dicas sobre o ejudge

(ambiente de teste de códigos da disciplina EDA)

# Ejudge (1.1) - instalação

1) Descompacte o arquivo ejudge.tar.gz

```
$ tar vxzf ejudge.tar.gz
```

2) Entre no diretório criado

```
$ cd ejudge
```

3) Execute o instalador

```
$ ./install.sh
```

4) Edite o arquivo .bashrc

```
$ gedit ~/.bashrc
```

5) Acrescente na última linha do arquivo (sem apagar nada) a seguinte linha

```
export PATH=$PATH:$HOME/bin
```

6) Abra um novo terminal (sem fechar o atual) e digite

```
$ edjuge
```

7) Se aparecer a mensagem "Usage: /home/edson/bin/ejudge.py filename" está tudo correto. Caso contrário, chame o professor, sem fechar os terminais

# Ejudge - resolução das questões

1) Crie um arquivo cujo nome é `numerodaquestao_matriculadoaluno.c`

Por exemplo, para a solução da questão 2 do aluno de matrícula 12345 o arquivo seria `2_12345.c`. Lembre-se de que cada questão deve estar em um arquivo diferente

2) Escreva o código C que soluciona a questão no arquivo criado

3) Passe a solução para o ejudge

```
$ ejudge 2_12345.c
```

4) Caso o ejudge sinalize algum erro, corrija o erro em questão. Para erros de compilação, utilize a linha abaixo para identificar problema:

```
$ gcc -o prog -W -Wall -pedantic -ansi 2_12345.c
```

5) Caso apareça a mensagem "Deseja enviar o arquivo? (s/n)", a solução está pronta para ser entregue ao professor, que a recolherá no momento oportuno.

6) Só serão recolhidas as questões que aparecerem a mensagem acima.